

特開平10-33829

(43) 公開日 平成10年(1998) 2月10日

(51) Int.Cl.⁶

A 6 3 F 9/22

識別記号

序内整理番号

F I

A 6 3 F 9/22

技術表示箇所

M

審査請求 未請求 請求項の数 5 F D (全 14 頁)

(21) 出願番号 特願平8-210618

(22) 出願日 平成8年(1996) 7月22日

(71) 出願人 000132471

株式会社セガ・エンタープライゼス
東京都大田区羽田1丁目2番12号

(72) 発明者 矢野 慶二

東京都大田区羽田1丁目2番12号 株式
会社セガ・エンタープライゼス内

(72) 発明者 永尾 祐司

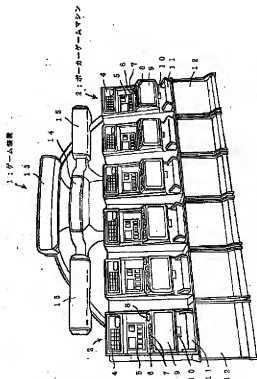
東京都大田区羽田1丁目2番12号 株式
会社セガ・エンタープライゼス内

(54) 【発明の名称】 ゲーム装置

(57) 【要約】

【課題】 特定役を定めず、また、最高ベット数でなくとも種々の可能性を有効に生かしてゲームを行うゲーム装置を提供すること。

【解決手段】 主ゲームの開始前またはプレイ中に、当該ゲームへの参加資格ポイントを賭けるとともに、このポイントの所定割合をボーナスポイント原資として貯蓄してなるゲーム装置において、貯蓄されたボーナスポイントの計数及び表示を行う計数表示手段と、計数表示手段により計数されたボーナスポイントが所定数に達した場合、予め設定された当選確率に基づいて副ゲームを実行するか否かを抽選する副ゲーム抽選手段と、副ゲーム抽選手段により副ゲームの実行が抽選された場合、副ゲームを実行し、副ゲームの結果に基づいて前記ボーナスポイントの払い出しを行うとともに、計数表示手段により表示されるボーナスポイントの初期化を行う副ゲーム制御手段とを備えるようにする。



【特許請求の範囲】

【請求項1】主ゲーム制御手段により実行される主ゲームの開始前またはプレイ中に、当該ゲームへの参加資格を得るためのポイントを所定数数けるとともに、賭けられたポイントの所定割合をボーナスポイントの原資として貯蓄してなるゲーム装置において、貯蓄された前記ボーナスポイントの計数及び表示を行う計数表示手段と、前記計数表示手段により計数されたボーナスポイントが所定数に達した場合、予め設定された当選確率に基づいて副ゲームを実行するか否かを抽選する副ゲーム抽選手段と、前記副ゲーム抽選手段により副ゲームの実行が抽選された場合、副ゲームを実行し、副ゲームの結果に基づいて前記ボーナスポイントの払い出しを行うとともに、前記計数表示手段により表示されるボーナスポイントの初期化を行う副ゲーム制御手段と、を備えることを特徴とするゲーム装置。

【請求項2】主ゲーム制御手段により実行される主ゲームの開始前またはプレイ中に、当該ゲームへの参加資格を得るためのポイントを所定数数けるとともに、賭けられたポイントの所定割合をボーナスポイントの原資として貯蓄してなる1台以上のゲーム端末装置と、前記ゲーム端末装置と連動して、該各ゲーム端末装置により貯蓄された前記ボーナスポイントの計数及び表示を行う計数表示手段と、前記計数表示手段により計数されたボーナスポイントが所定数に達した場合、予め設定された当選確率に基づいて副ゲームを実行するか否かを抽選する副ゲーム抽選手段と、前記副ゲーム抽選手段により副ゲームの実行が抽選された場合、副ゲームを実行する副ゲーム制御手段と、を備え、前記副ゲーム制御手段は、実行された副ゲームの結果に基づいて前記ボーナスポイントの払い出しを行うとともに、前記計数表示手段により表示されるボーナスポイントを初期化することを特徴とするゲーム装置。

【請求項3】予め設定された複数の役の中からいずれか1つの役を完成させるべくプレイする主ゲームの実行及び制御を行う主ゲーム制御手段を備えるゲーム装置であって、主ゲームへの参加資格を得るために賭けるポイントを蓄積するポイント蓄積手段を有し、主ゲームによる役の完成に基づいて当該役に対応するポイントの払い出しを受ける1台以上のゲーム端末装置と、前記ゲーム端末装置による主ゲームの開始前またはプレイ中に賭けられたポイント数を計数するポイント計数手段と、前記ポイント計数手段により計数されたポイント数の所定割合をボーナスポイント数に加算するボーナスポイン

ト加算手段と、前記ボーナスポイント加算手段により加算されたポイント数が所定数に達すると、予め設定された当選確率に基づいて副ゲームを実行するか否かを抽選する副ゲーム抽選手段と、前記副ゲーム抽選手段により副ゲームの実行が抽選された場合、副ゲームを実行する副ゲーム制御手段と、を備え、前記副ゲーム制御手段は、実行される副ゲームのゲーム結果に基づいてボーナスポイント加算手段により加算されたボーナスポイントの払い出しを行うとともに、該ボーナスポイント加算手段により加算されるボーナスポイントを初期化することを特徴とするゲーム装置。

【請求項4】前記副ゲーム制御手段により実行される副ゲームは、前記主ゲーム制御手段により実行される主ゲームのゲーム内容とは異なるゲーム内容を有するゲームであることを特徴とする請求項1、2または3記載のゲーム装置。

【請求項5】ゲームへの参加資格を得るためのポイントとしてメダルまたはコインを用いることを特徴とする請求項4記載のゲーム装置。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】本発明は、例えば、メダル（または、コイン）等をゲーム参加権利を得るために用いるゲーム装置の分野に関する。

【0002】（発明の背景）近年、例えば、所定数枚のメダル（またはコイン）等をゲーム前に投入することによってゲームへの参加資格を得るメダルゲーム装置が種々提供されており、このようなメダルゲーム装置では、通常、メダル投入後に操作卓上の操作ボタン等を操作することによってゲームを行い、このゲーム結果に応じて投入メダルの没収またはメダルの払い出しが行われる。

【0003】また、このようなメダルゲーム装置の中には、複数台のゲームマシンを統括して制御することによって、各ゲームマシンに投入されたメダル数の一定割合をまとめて貯蓄しておき、ゲーム結果によって貯蓄されたメダル（以下、ボーナスメダル）の払い出しを行う、いわゆる、複数マシン連動型のボーナスゲーム装置がある。このようなボーナスゲーム装置では、トランプをモチーフとした場合には、例えば、ポーカーゲームやブラックジャック等のトランプゲームを、連動される各メダルゲームマシンによりそれぞれ行うことができる。

【0004】一例として、ポーカーゲームを行うボーナスゲーム装置においては、それぞれポーカーゲームを行う複数台のメダルゲームマシンを連動してボーナスゲーム装置が構成されており、各マシンに投入されたメダル数の一定割合をまとめてボーナスメダルとして貯蓄する。そして、対戦相手であるコンピュータに対して特定の役で勝つことにより、その貯蓄分が払い出されるルー

ルになっている。

【0005】この場合、特定役が簡単にできてしまう役に設定すると、遊技者（以下、プレーヤ）に対して過度に有利な状態となることが予想されるため、一般には、完成するのが難しい役、例えば、前述のボーカゲームを例に採ると、ロイヤルストレートフラッシュ、ストレートフラッシュ、フォアカード等の役を特定役として設定している。

【0006】

【従来の技術】前述のようなボーナスゲーム装置としては、ゲーム開始前だけではなく、ゲーム中にもメダルの投入が可能なプログレッシブ方式のボーナスゲーム装置（以下、プログレッシブゲーム装置）がある。従来、この種のプログレッシブゲーム装置としては、例えば、米国特許第4,837,728号公報及び米国特許第5,116,055号公報に記載されるようなものがある。

【0007】前者のプログレッシブゲーム装置は、6～16台のメダルゲームマシンを連動することにより1グループを構成し、特定の役毎にプログレッシブボーナス（前述のボーナスメダルに相当）枚数を表示するものであり、メダル（この場合、コイン）の投入枚数毎に投入枚数の一定割合がそれぞれにプログレッシブボーナスに配分されてボーナス値に加算される。

【0008】そして、各メダルゲームマシンにおける複数のプレーヤの誰かが、プログレッシブボーナスの払い出しを受ける権利を有する特定役で勝ったときには、その役のプログレッシブボーナス値に応じたメダルの払い出しが、勝ったプレーヤに行われる。但し、プログレッシブボーナスの払い出しを受けるためには、賭けることができる予め決められた最大枚数のメダルを賭けていた場合（マキシムベット）に限られる。これは、1枚しか賭けていないプレーヤとの間に生じる不公平をなくするためである。払い出しが終わると、払い出されたプログレッシブボーナス値は初期値にセットされる。

【0009】一方、後者のプログレッシブゲーム装置は、例えば、スロットマシン及びボーカゲームのように異なるプレーの特徴を有するマシンや、例えば、投入するメダルの価値（10セント硬貨及び1ドル硬貨のような投入金額の単位）が異なったり、スロットマシンにおける3リールと4リールとのように勝ちの頻度が異なるもの等のように異なる種類のマシンがシステムに連動しており、実施例では、それぞれ異なる4台のマシンが連動している。

【0010】この場合、公平性を保つために、この異なる4台のマシンには、各マシン毎にほぼ均一した勝ちが得られるようになっており、具体的には、それぞれのマシンの投入メダル数、金額、ビット頻度、プログレッシブボーナス値等を考慮することにより算出された、それぞれのマシン毎に公平な投入メダルの一定割合を提出するごとになっている。すなわち、個々のマシン毎に所定

のプログレッシブボーナス値を負担することになっている。

【0011】そして、前述の例と同様に、各マシンにおける複数のプレーヤの誰かが、プログレッシブの払い出しを受ける権利を有する特定の役で勝ったときは、その役のプログレッシブボーナス値に応じたメダルの払い出しが、勝ったプレーヤに対して行われ、払い出しが終わると、払い出されたプログレッシブボーナス値は初期値にセットされる。但し、本例においても、プログレッシブボーナスを獲得するためには、マキシムベットと、プログレッシブボーナスの獲得権を有する特定役の完成とが条件となっている。

【0012】

【発明が解決しようとする課題】しかしながら、このような従来のボーナスゲーム装置においては、大量のメダルの払い出しを得るためには、ボーナスメダルの獲得を狙わなければならないような構成となっていたため、以下に述べるような問題点があった。

【0013】すなわち、前述のようなボーナスゲーム装置では、プレーヤはボーナスメダルを獲得するため、比較的完成するのが易しい役を無視して、限られた特定役を誰が一番早く完成するかを競うだけのゲーム運びに終始することとなる。この特定役は、前述したように完成するのが難しい役に設定されているのが常であることから、プレーヤはわざわざ難しい役作りに行うことになる。この結果、ゲームにおける勝敗は、最初に配られる手札、すなわち、運によることが大きく、このようなゲームが本来有する細かな駆け引き等の戦略が有効に機能していないという問題点があった。

【0014】【目的】本発明は、このような事情のもとになされたものであり、その目的は、ボーナスを得るための特定役を定めず、また、最高ベット数でなくても、プレーヤ同志が種々の可能性を有効に生かしてゲームを行うゲーム装置を提供することにある。

【0015】

【課題を解決するための手段】請求項1記載の発明は、主ゲーム制御手段により実行される主ゲームの開始前またはプレイ中、当該ゲームへの参加資格を得るためのポイントを設定数賭けるとともに、賭けられたポイントの所定割合をボーナスポイントの原資として貯蓄してなるゲーム装置において、貯蓄された前記ボーナスポイントの計数及び表示を行う計数表示手段と、前記計数表示手段により計数されたボーナスポイントが所定数に達した場合、予め設定された当選確率に基づいて副ゲームを実行するか否かを抽選する副ゲーム抽選手段と、前記副ゲーム抽選手段により副ゲームの実行が抽選された場合、副ゲームを実行し、副ゲームの結果に基づいて前記ボーナスポイントの払い出しを行うとともに、前記計数表示手段により表示されるボーナスポイントの初期化を行う副ゲーム制御手段と、を備えることを特徴としてい

る。

【0016】そして、請求項2記載の発明は、主ゲーム制御手段により実行される主ゲームの開始前またはプレイ中に、当該ゲームへの参加資格を得るためのポイント所定数に達するとともに、賭けられたポイントの所定割合をボーナスポイントの原資として貯蓄してなる1台以上のゲーム端末装置と、前記ゲーム端末装置と連動して、当該ゲーム端末装置により貯蓄された前記ボーナスポイントの計数及び表示を行う計数表示手段と、前記計数表示手段により計数されたボーナスポイントが所定数に達した場合、予め設定された当選確率に基づいて副ゲームを実行するか否かを抽選する副ゲーム抽選手段と、前記副ゲーム抽選手段により副ゲームの実行が抽選された場合、副ゲームを実行する副ゲーム制御手段と、を備え、前記副ゲーム制御手段は、実行された副ゲームの結果に基づいて前記ボーナスポイントの払い出しを行うとともに、前記計数表示手段により表示されるボーナスポイントを初期化することを特徴している。

【0017】また、請求項3記載の発明は、予め設定された複数の役の中からいずれか1つの役を完成させるべくプレイする主ゲームの実行及び制御を行う主ゲーム制御手段を備えるゲーム装置であって、主ゲームへの参加資格を得るために賭けるポイントを蓄積するポイント蓄積手段を有し、主ゲームによる役の完成に基づいて当該役に対応するポイントの払い出しを受ける1台以上のゲーム端末装置と、前記ゲーム端末装置による主ゲームの開始前またはプレイ中に賭けられたポイント数を計数するポイント計数手段と、前記ポイント計数手段により計数されたポイント数の所定割合をボーナスポイント数に加算するボーナスポイント加算手段と、前記ボーナスポイント加算手段により加算されたポイント数が所定数に達すると、予め設定された当選確率に基づいて副ゲームを実行するか否かを抽選する副ゲーム抽選手段と、前記副ゲーム抽選手段により副ゲームの実行が抽選された場合、副ゲームを実行する副ゲーム制御手段と、を備え、前記副ゲーム制御手段は、実行される副ゲームのゲーム結果に基づいてボーナスポイント加算手段により加算されたボーナスポイントの払い出しを行うとともに、当該ボーナスポイント加算手段により加算されたボーナスポイントを初期化することを特徴としている。

【0018】この場合、上記請求項1、2または3記載の発明に加えて、請求項4に記載するように、前記副ゲーム制御手段により実行される副ゲームは、前記主ゲーム制御手段により実行される主ゲームのゲーム内容とは異なるゲーム内容を有するゲームであることが有効である。そして、ゲームへの参加資格を得るためのポイントとしては、例えば、メダル（またはコイン）を用いることが考えられる。

【0019】このように、本発明では、ゲームへの参加資格を得るためのポイントの所定割合をボーナスポイン

トの原資として貯蓄し、ボーナスポイントが所定数に達した場合、副ゲームを実行するか否かの抽選を行い、副ゲームの実行が抽選されると、副ゲームの実行結果に基づいてボーナスポイントの払い出しを行うことにより、ボーナスポイントを得るための特定役を定めず、また、最高ベット数でなくとも、ボーナスポイントを獲得するための副ゲームに参加することができる。

【0020】

【発明の実施の形態】以下、本願発明の好適な一実施形態を図に基づいて説明する。図1は、本発明のゲーム装置1の一実施形態を示す全体外観図であり、図2は、図1におけるゲーム装置1の制御系を示すブロック図、図3～図5は、図2の要部構成を示すブロック図である。なお、以下の説明では、ゲームに参加するためのポイントとしてメダルを用いるプログレッシブゲーム装置を用い、ゲーム内容としては、ポーカーゲームを行うものとして説明する。

【0021】本例では、従来例における各種制約を除くため、貯蓄されたボーナスメダル（本例におけるボーナスポイント）を獲得するのに、新たにレース形式のゲームを副ゲームとして行うように構成しており、この副ゲームでは、プレーヤ同志お互いがチャンスを競い、先にゴールに到達したプレーヤにボーナスメダル（配当メダル）を払い出すようになっている。

【0022】図1は、副ゲームを有するゲーム装置1の一実施形態を示す全体外観図である。図1に示すように、本例のゲーム装置1は、大別して、6台のポーカーゲームマシン（ゲーム端末装置）2と、各ポーカーゲームマシン2を集中管理する管理装置3とから構成されている。ポーカーゲームマシン2は、それぞれ異なるプレーヤによってポーカーゲームを行うための装置であり、このポーカーゲームマシン2は直方体状の箱体をなし、正面上部にポーカーゲームによる役の種類や役毎のオッズ等が表示された表示パネル4が配設され、その下部にモニターTV5が配設されている。

【0023】そして、モニターTV5の下部端位置には前方に突出した操作卓6が設けられ、操作卓6には、複数の操作ボタン7が配設されているとともに、右側位置にメダル投入口8が設けられている。さらに、操作卓6の下方位位置には装飾パネル9が貼設されており、その装飾パネル9の内部側から下方位位置にメダル払出口10が延出して設けられ、メダル払出口10の下方にはメダルトレイ11が形成されている。かかるポーカーゲームマシン2は、それぞれ独立した架台12上に乗せられている。

【0024】また、6台の各ポーカーゲームマシン2は、それぞれステーション1～6という呼称と共に1Dナンバーが付されており、6台のポーカーゲームマシン2によって1グループを構成し、管理装置3によって集中管理される。管理装置3は、1グループを構成する6

台のゲームマシン2をそれぞれ管理するとともに、各ボーカゲームマシン2が一列に配列された上方位置はば中央において、上段側に配設された第一レースゲーム表示部13、下段側の中央位置に配設された第二レースゲーム表示部14、第二レースゲーム表示部14の左右位置に配設された装飾表示部15の表示制御を行うものである。ここで、第一レースゲーム表示部13または第二レースゲーム表示部14は、副ゲームとして、第一または第二レースゲームを実行する際、片方の表示に配当メダル数を表示し、他方の表示にはリアルタイムでゲーム情報の表示を行う表示部となる。

【0025】図2は、図1におけるゲーム装置1の制御系を示すブロック図である。図2に示すように、ボーカゲームマシン2は、ボーカメインボード21、I/Fボード22からなり、ボーカメインボード21は、主ゲーム制御手段、計数表示手段の機能を有し、各ボーカゲームマシン2における各種制御を行うものであり、具体的には、それぞれボーカメインボード21の制御機能によってモニタTV5、各種表示その他メダル払い出しホッパ等の制御を行う。また、I/Fボード22は、ステーション1〜6までのボーカゲームマシン2を集中制御する管理装置3（主にメインボード31）から送信されるシステム情報、現在のボーナスメダルの蓄積枚数情報、メータ情報等の各種情報信号を入力し、各ボーカゲームマシン2における、例えば、ボーカゲームの状態、ベット枚数等の稼動情報信号や、カレンダー設定、メータ情報の要求信号等を管理装置3に出力する。

【0026】管理装置3は、メインボード31、サウンドボード32、スピーカ33、パワーユニット34、7セグメントLEDボード35、キースイッチ36、第一レースゲーム表示部13、第二レースゲーム表示部14からなり、第一ゲーム表示部13は、ドットディスプレイ37及びコントロールボード38を有し、同様に、第二ゲーム表示部14は、ドットディスプレイ39及びコントロールボード40を有している。

【0027】なお、サウンドボード32は、メインボード31から出力される演奏番号指定情報や演奏中止情報等の情報信号に基づいて左右のスピーカ33を駆動し、BGMや効果音を再生するものである。コントロールボード38、40は、メインボード31から出力されるメダルの表示枚数、メッセージ表示指示、メッセージ内容登録等の情報信号に基づいて、ドットディスプレイ37、39に表示するとともに、図示しないランプドライバードを介して装飾用表示部15内に内蔵されたストロボランプを点滅させたり、その他のLEDユニットを図示しないLEDドライバードを介して駆動するものである。また、7セグメントLEDボード35は、ゲームボード内の情報を表示する4つの7セグメントLED、テストモード時に使用する2個のプッシュスイ

チ、各種設定を変更するための2個のロータリースイッチ等を備えている。

【0028】図3は、ボーカメインボード21の構成を示すブロック図である。ボーカメインボード21は、CPU（モトローラ社製MC68000を使用）41、ROM42、RAM43、カレンダータイマ44、ウォッチドッグタイマ45、バックアップバッテリー46、パワーチェック47、I/Oポート48、ACRTC（Advanced CRT Controller）49、モニタTV5、シリアルI/O50、RS-232Cドライバ51、ディップスイッチ52、ランプ・ボタン・ホッパ等のI/Oデバイス53から構成されている。

【0029】CPU41は、他の各種回路を制御するボーカメインボード21の中核をなす内部処理32ビットのマイクロプロセッサであり、ROM42内に格納されたプログラム処理手順に基づいて各種プログラム処理を実行するものである。ROM42は、CPU41によって利用される各種制御プログラムやデータ等を格納する半導体メモリであり、RAM43はCPU41におけるプログラム実行処理中に利用されるプログラムデータ等を格納したり、ボーカゲームに関連する種々のデータを一時的に記憶し、作業領域として利用される半導体メモリである。

【0030】カレンダータイマ44は、CPU41によって利用する、年月日及び現在の時刻の情報を得るためのタイマであり、ウォッチドッグタイマ45は、CPU41が暴走することによってプログラム実行が中断（または停止）するのを防止するために、CPU41の動作を監視するためのものである。バックアップバッテリー46は、例えば、リチウム電池等からなり、RAM43、カレンダータイマ44及びウォッチドッグタイマ45等に電力を供給することで、メイン電源からの電力供給が停止してもこれらの動作を補償するためのサブ電源である。

【0031】パワーチェック47は、例えば、落雷による停電等の不慮の事故によって、メイン電源からの電力供給が停止したとき、RAM43にゲームデータを退避させるまでの間（本例では、十分な余裕を見越して約5秒に設定）、I/Oポート48を介してボーカメインボード21に電力を供給するものである。無停電電源装置のような役割を果たしている。I/Oポート48は、外部との信号のやりとりを行うための入出力端であり、後述するディップスイッチ52やI/Oデバイス53等が接続されている。また、入力8ビット、出力9ビットの信号路を介してI/Fボード22に接続されている。

【0032】ACRTC49は、CPU41からの描画命令に基づいてモニタTV5に対して高速な画像表示を行うための描画チップである。シリアルI/O50は、シリアル転送用の入出力端であり、シリアルI/O50に接続されているRS-232Cドライバ51によってRS-232Cに準拠したシリアル転送を行うものであ

る。ディップスイッチ52は、4個の8ビットスイッチからなり、これらのスイッチが、例えば、払い出し枚数の上限値の設定、クレジット枚数の上限値の設定、カードデザインの変更等に対応しており、ビット設定を変更することにより、各種設定を変更するものである。I/Oデバイス53は、前述したように、ランプ、ボタン、ホップ等からなり、CPU41からの制御命令に基づいて各々所定の動作を行う。

【0033】図4は、I/Fボード22の構成を示すブロック図である。I/Fボード22は、CPU（ザイログ社製280を使用）54、ROM55、RAM56、I/Oポート57、シリアルI/O58、RS-422ドライバ59、ロータリースイッチ60から構成されている。CPU54は、ボーカーマインボード21からのNM1インタラプト信号に基づいてI/Fボード22の各種回路を制御中枢をなす8ビットのマイクロプロセッサであり、ROM55内に格納されたプログラム処理手順に基づいて入出力制御プログラム処理を実行するものである。ROM55は、CPU54によって利用される入出力制御プログラムやデータ等を格納する半導体メモリであり、RAM56はCPU54におけるプログラム実行処理中に利用されるプログラムデータ等を格納したり、入出力処理に関連する種々のデータを一時的に記憶し、作業領域として利用される半導体メモリである。

【0034】I/Oポート57は、外部との信号のやりとりを行うための入出力端であり、後述するロータリースイッチ60等が接続されている。また、入力8ビット、出力8ビットの信号路を介してボーカーマインボード21に接続されている。シリアルI/O58は、シリアル転送用の入出力端であり、シリアルI/O58に接続されているRS-422ドライバ59によってRS-422に準拠したシリアル転送を行うものである。ロータリースイッチ60は、2個の4ビットスイッチからなり、これらのスイッチの設定値を変更することにより、ボーカーマシン2のIDナンバーを設定するものである。

【0035】図5は、メインボード31の構成を示すブロック図である。メインボード31は、CPU（モトローラ社製MC68000を使用）61、ROM62、RAM63、カレンダータイマ64、ウォッチドッグタイマ65、バックアップバッテリー66、パワーチェック67、I/Oポート68、ボーカーマシン用シリアルI/O69P、サウンド用シリアルI/O69S、ディスプレイ用シリアルI/O69D、RS-422ドライバ70P、RS-422ドライバ70D、ディップスイッチ71等から構成されており、上記CPU61、ROM62、RAM63、カレンダータイマ64、ウォッチドッグタイマ65、バックアップバッテリー66、パワーチェック67は、図3のボーカーマインボード21におけるCPU41、ROM42、RAM43、カレンダー

イマ44は、ウォッチドッグタイマ45、バックアップバッテリー46、パワーチェック47とほぼ同様の機能を有している。

【0036】このメインボード31は、ポイント蓄積手段、ボーナスポイント加算手段、副ゲーム抽選手段、副ゲーム制御手段の各機能を有し、各ボーカーマシン2において、賭けたメダル数（ベット数）の配分を制御し、コントロールボード38またはコントロールボード40を介して第一レースゲーム表示部13または第二レースゲーム表示部14にそれぞれ配当メダル数の表示を行うとともに、どちらかのレースゲームが開始されると、片方をリアルタイムでゲーム情報の表示を行うように制御し、最終的に勝ちを獲得したステーションのナンバー及び獲得メダル数等の表示を行う。

【0037】I/Oポート48は、外部との信号のやりとりを行うための入出力端であり、後述するディップスイッチ71等が接続されている。そして、8本の信号路を介してI/Fボード22に接続されており、また、図2における7セグメントLEDボード35に接続されている。ボーカーマシン用シリアルI/O69P、サウンド用シリアルI/O69S、ディスプレイ用シリアルI/O69Dは、シリアル転送用の入出力端であり、ボーカーマシン用シリアルI/O69Pは、RS-422ドライバ70PによってRS-422に準拠したシリアル転送を行い、サウンド用シリアルI/O69Sは、図2におけるサウンドボード32に対してMIDIによるサウンド演奏の指定等を行うものであり、ディスプレイ用シリアルI/O69Dは、RS-422ドライバ70DによってRS-422に準拠したシリアル転送を行うものである。ディップスイッチ71は、3個の8ビットスイッチからなり、各種設定を変更するためのものである。

【0038】次に上記一実施形態の作用について、図6、図7及び図8～図11を参照して説明する。図6、図7は、本例の動作例を説明するためのフローチャートである。以下、処理ステップをSで示す。まず、ゲーム装置1の電源がオンされると、各ボーカーマシン2では、ボーカーマシンのプレイが開始されるまでの待ち状態、いわゆる、スタンバイの状態となる（S1）。このとき、電源投入直後では、一定時間経過後、モニタTV5の画面にボーカーマシンにおける一連の流れを説明するためのアドバタイズ画面を繰り返し表示し、プレイが行われるのを待つことになる。

【0039】そして、操作ボタンの一つであるペイアウトボタンが押されているか否かをチェックし（S2）、ペイアウトボタンが押されていた場合、払い出しを行った後（S23）ゲームを終了する。ここで、このペイアウトボタンは、一般に、ゲームを終了するとき以外は押されないため、最初は（S3）に進むことになる。この状態において、メダル投入口8にメダルを投入するか、

操作ボタン7中の1つであるベットボタンを押すことによりクレジットからメダルを賭けることにより、その賭けたメダル数を計数する(S3)。次に、操作ボタン7中の1つであるスタートボタンが押されているか否かをチェックし(S4)、スタートボタンが押されるまでは、上記S3からS4までの処理が繰り返して実行され、賭けるメダルの数を増やしたりしてベット数を決定する。

【0040】ベット数が決定したところでスタートボタンを押すと、ベット数の2%を所定の配分率で第一レースゲーム及び第二レースゲームのボーナス値に加算し(S5)、加算されたボーナス値が前記第一及び第二レースゲーム表示部13、14にそれぞれ配当メダル数として表示される(S6)。続いて、現在、レースゲーム中であるか否かがチェックされ(S7)、レースゲーム中でなければ、配当メダルが所定枚数貯まっているか否かをチェックし(S8)、所定枚数に達していれば、所定の確率でそれぞれのレースゲームの抽選を行う(S9)。

【0041】一方、上記S8の判断処理において、配当メダルが所定枚数に不足している場合、また、双方のレースゲームの抽選に外れた場合には、ポーカーゲームが始まる(S10)。図8～図11は、本例のゲーム中にモニタTV5に表示される画面を示し、各図中、aは組み合わせ情報表示領域、bはカード・レースゲーム表示領域、cはプレイヤーカード表示領域、dはWAGER・WIN表示領域、eはCREDITS・PAID表示領域、fはゲーム情報表示領域を示す。

【0042】図8は、モニタTV5のプレイヤーカード表示部に5枚の手札が配られて表向きに表示された画面状態の一例である。ここで、画面左上の組み合わせ情報表示領域aには、勝ちのカードの組み合わせに対応したオッズが表示され、右上部のカード・レースゲーム表示領域bには、5枚のカードが表示される。そして、プレイヤーは配られた手札に基づいて、完成する可能性のある役の中から自分が狙う役を作るべく、何枚かのカードを交換して役作りを行う。

【0043】ゲームの結果、役ができたか否かをチェックし(S11)、役ができなかったときは、上記S1からの処理を繰り返して実行する。一方、ゲームの結果、役ができたときは、その役のオッズにベット数を乗算して得たメダル数を獲得メダル数として、モニタTV5内のWAGER・WIN表示領域dのWIN部分に表示するとともに(S12)、コレクトボタンが押されたら獲得メダル数をクレジットに加算してCREDITS・PAID表示領域eのCREDITS部分に表示し(S22)、上記S1からの処理を繰り返して実行する。

【0044】また、上記S9の判断処理において、レースゲームの抽選に当選すると、各モニタTV5には、図9に示すように、レースゲームの開始を告げる表示を行

い(S13)、副ゲームとなるレースゲームを開始する(S14)。なお、本例のゲーム装置1では、プレイヤーは任意のポーカーゲームマシン2を選び、任意にゲームを開始し、任意にゲームを進めることになるので、ゲーム開始、進行、終了がプレイヤー毎にまちまちとなる。このため、全てのプレイヤーが同時にレースゲームを開始するのではなく、現在進行中のゲームが終わり次第、次のゲームから参加することになる。

【0045】図9は、レースゲーム開始直前のモニタTV5に表示される画面状態の一例を示す。図9において、モニタTV5には、5枚の手札が配られて表向きに表示され、画面左上部組み合わせ情報表示領域aには勝ちのカードの組み合わせ、それに対応するそれぞれのオッズ(オッズ×ベット数)表示の他に、レースゲームに与えられる役毎の得点、及びイベントが表示される。また、画面右上部のカード・レースゲーム表示領域bには、交換カードの画像表示に替えてレースゲームの開始を知らせる文字情報(「FIRST RACE GAME

START!」)が表示される。なお、図9では、たまたま第一レースゲームの抽選に当選し、第一レースゲーム開始文字情報が表示されている様子を示す。

【0046】そして、他のステーション(ポーカーゲームマシン2)でゲーム進行中のプレイヤーには、モニタTV5のゲーム情報表示領域fにレースゲーム開始を告げる情報を表示するとともに(図示せず)、図1の第二レースゲーム表示部14にも、通常、表示させている第二配当メダル数に代わって第一レースゲームの開始を知らせる文字情報を表示し(図示せず)、さらに、スピーカ33を駆動して音声による第一レースゲーム開始情報を報知する。こうして他のプレイヤーも順次レースゲームに参加することになる。

【0047】図10は、モニタTV5のカード・レースゲーム表示領域bがナンバー1～6までのステーションのレースゲームにおける各得点状況の表示に切り変わった状態を示す。このレースゲームは、お互い対戦する形で進められるゲームであり、勝てばその配当を獲得できるようにになっている。本例では、第一レースゲームは50枚以上のメダルが、また、第二レースゲームには20枚以上のメダルが貯まらないとそれぞれのレースゲームの抽選が行われなくなってしまう。第一レースゲームと比較して第二レースゲームの方がメダルの貯蓄数を少なくする分、抽選確率を第一レースゲームよりも高く設定している。

【0048】プレイヤーは、他のステーションのレースゲームの得点状況を監視しながら、配られた手札から完成する可能性のある役のうち、自ら得点または有利なイベントが得られる役を作るべく、何枚かのカードを交換して役作りを行う。ゲームの結果、役ができたか否かをチェックし(S15)、役ができなかったときは、上記S1からの処理を繰り返して実行する。一方、ゲームの結

果、役ができなかったときは、レースゲームのルールに基づくポイント(得点)の追加及びイベント処理が行われる(S16)。

【0049】図11は、レースゲームの役に対応するポイント及びイベント例を示す。図11に示すように、上位の2つの役(“ROYAL FLUSH”、“STRAIGHT FLUSH”)は、役を完成させる確率が低いので、特に、イベントを設けていない代わりに高いオッズ及びポイントが得られるようになっている。続く7つの役は、それぞれにイベントが設けられており、イベントの処理で競合する場合には、図11に記載されているルールに基づいて処理が行われる。

【0050】そして、レースゲームの獲得の有無を判断し(S17)、レースゲームの途中であれば上記S12に進み、前述したように、役のオッズにベット数を乗算して得たメダル数を獲得メダル数として、モニタTV5内のWAGER・WIN表示領域dのWIN部分に表示するとともに、獲得メダル数をクレジットに加算してCREDITS・PAID表示領域eのCREDITS部分に表示し、上記S1からの処理を繰り返し実行する。

【0051】なお、上記S16のイベント処理で加算されたポイントがゴール(100ポイント)に達すると、レースゲームの勝ちと判断され(S17)、役のオッズにベット数を乗じたメダル数に配当メダル数が加算され(S18)、合計の獲得メダル数をモニタTV5のWAGER・WIN表示領域dのWIN部分に表示するとともに、第二レースゲーム表示部14にゲーム情報として獲得したステーションナンバー及び獲得メダル数等の表示を行い、スピーカ33を駆動して音を発生し、さらに、図示しないランプドライバボードを介してストロボランプを駆動して装飾用表示部15を点滅させて、すべてのプレイヤーにレースゲームに勝利したプレイヤーが出たことを知らせる(S19)。

【0052】次に、第一レースゲーム表示部13に表示される配当メダル数を初期値に戻すとともに、第二レースゲーム表示部の表示を第二レースゲームの配当メダル数の表示に戻し(S20)、各ステーションのモニタTV5のレースゲームの画面表示を消去して通常のボーカゲームの画面表示に戻す(S21)。そして、CREDITS・PAID表示領域eのCREDITS部分に獲得メダル数を加算表示して上記S1から処理に戻る。S1に戻ると、再びゲームを行う場合にはメダルを賭け、また、ゲームを終了する場合には、ペイアウトボタンを押すことによりクレジットされたメダルの払い出しがメダル払出口10から行われる。終了すると、ボーカゲームマシン2は、次のプレイを待ち、スタンドバイの状態になる。以上の流れに沿ってゲームが進行する。

【0053】今、図7のフローチャート中で、S14～S17のレースゲームの開始から展開の一例について、図10及び図12を参照しながら詳細に説明する。図1

0には、ステーションナンバー1がベット数5でレースゲームが開始され、プレイヤーカード表示領域cに表向きに5枚のカードが配られたゲームスタート直前の画面を示している。ここで、画面左上部の組み合わせ情報表示領域aには、勝ちのカードの組み合わせ、それに対するオッズ、レースゲームに与えられる役毎のポイント及びイベントが表示され、カード・レースゲーム表示領域bには、1～6までのステーションのレースゲームの得点状況を知らせる画面が表示されている。この表示からは、今の時点でゴールに達すると、獲得できる配当メダルは123枚であることと、レースゲームが開始された直後で、まだレースゲームによりポイントを稼いだプレイヤーはいないことを示している。

【0054】図12は、各ステーションのプレイヤーによりゲームが進められた状況において、ステーションナンバー1の表示画面より見たレースゲームの進行過程の一例を示す。図12において、カード・レースゲーム表示領域bには、1～6までの各ステーション毎に、獲得ポイント数に比例してバルーンが揚がっており、獲得したポイント数・バンクに貯蓄されたポイント数がそれぞれ表示されるとともに、配当メダル数も155枚に増加しており、レースゲームが進んでいる様子を示す。また、自分のステーションと他のステーションとの誤認を避けるために、自分のステーションを示すナンバー1のバルーンには、他のステーションのバルーンとは異なるカラーが付されている。なお、この誤認を避けるための方法としては、例えば、ナンバー1の枠組みをハイライトさせる等、他の手法によるものでもよい。

【0055】図12のバルーン表示画面を見ると、現在、ステーションナンバー2がゴールに最短距離であり、現時点で最も有利であることがわかるが、反面、この有利さが他のステーションに次の一回のゲームで逆転勝利するチャンスを与えていることにもなる。すなわち、ステーションナンバー2がレースゲームを獲得するには、あと20ポイント得れば良いので、5ベットでプレイするのであれば、フルハウス以上の役を構成するか、または、“3 OF A KIND”の役を構成すれば、自分のバンクの10ポイントとの合計が20ポイントになり、レースゲームを獲得できるので、組み合わせの構成の難易度からでも有利であることがわかる。

【0056】一方、ステーションナンバー1では、ゴールまであと35ポイント必要であり、これには、“STRAIGHT FLUSH”以上の役が、“4 OF A KIND”の役を構成してトップと交代するイベントに類することになる。同様に、ステーションナンバー5では、ゴールまであと49ポイント必要であり、役を完成させることによって49ポイント以上獲得するためには、“ROYAL FLUSH”の役を構成するしかない。これは至難の技であり、実際には、“4 OF A KIND”の役を狙うことになるとと思われる。そし

て、ステーションナンバー3及びナンバー4では、“4 OF A KIND”の役を構成してトップと交代のイベントを狙うしか一発逆転のチャンスはないが、“FULL HOUSE”(自分以外の全員のポイントを10ポイントずつ落とす)や“FLUSH”(トップのポイントを10ポイント落とす)等の役を完成させることで、常にトップや他のプレーヤを脅かせながら自分のポイントを稼ぐことができ、それぞれ配られた手札、作戦、勝負運等が複雑に絡みあい、従来よりも勝負に対する作戦の重要度が高められている。また、対戦形式でレースゲームが進められて行くことにより、最後まで気の抜けないゲーム展開となることが予想され、常に興趣を保つことができる。

【0057】以上説明したように、本例では、配当メダルを獲得するために、ベット数、または完成するのが難しい役にこだわることなく、配られた手札、作戦、勝負運、そして対戦形式でレースゲームが進められるので、最後まで気の抜けない、飽きさせることのない、興趣に富んだゲームを提供することができる。この場合、プレーヤはわざわざ難しい役作りを行うこともなく、ゲームが本来有する細かな駆け引き等の戦略が有効に機能することになる。

【0058】なお、上記例では、配当メダルを獲得するのに、ベット数、そして、完成するのが難しい役等に特にこだわることなく、役によるイベントを生かしつつ、対戦形式でゲームを進めるものであるが、イベントに関しては自由に設定でき、また、第一レースゲーム及び第二レースゲームを、まったくイベントの構成及びレースゲームの種類のみ異なるものに替えても構わない。

【0059】また、上記例では、レースゲームの配当メダル数をプログレッシブ方式(ゲーム中にもメダルの投入を認める)としているが、これに限らず、それぞれのレースゲームの配当メダル数をゲーム前に固定して、これを原資としてベット数の所定割合を内部に貯蓄するようにしてもよい。このように、一定数の配当メダルで行われるレースゲームにすることで、ゲーム中におけるベット数の所定割合はそのまま次の配当メダルの原資として内部に貯蓄することができるため、次のレースゲームの開始タイミングが早くなるという利点がある。

【0060】そして、上記例では、ポーカーゲームをモチーフとしてレースゲームを構成したが、例えば、トランプではブラックジャック、他にも、競馬、ビンゴゲーム等によりレースゲームを行うことも可能であり、また、表示部を有するスロットマシン、さらには、グループ構成する他のゲーム装置にも容易に応用することができる。

【0061】

【発明の効果】本発明によれば、ボーナスポイントを得

るための特定役を定めず、また、最高ベット数でなくとも、ボーナスポイントを獲得するための副ゲームに参加することができるため、プレーヤは、特定役にこだわることなく、細かな駆け引き等の戦略を立てつつ、種々の可能性を有効に生かしてゲームを行うことができる。

【図面の簡単な説明】

【図1】本実施例のゲーム装置の全体外観図。

【図2】図1におけるゲーム装置の制御系を示すブロック図。

10 【図3】図2におけるポーカーメインボード部分の構成を示すブロック図。

【図4】図2における1/Fボード部分の構成を示すブロック図。

【図5】図2におけるメインボード部分の構成を示すブロック図。

【図6】本実施例の動作例を説明するためのフローチャート。

【図7】図6に続く、本実施例の動作例を説明するためのフローチャート。

20 【図8】動作例を説明するためのゲーム動作中のモニタTVの表示例を示す図。

【図9】動作例を説明するためのゲーム動作中のモニタTVの表示例を示す図。

【図10】動作例を説明するためのゲーム動作中のモニタTVの表示例を示す図。

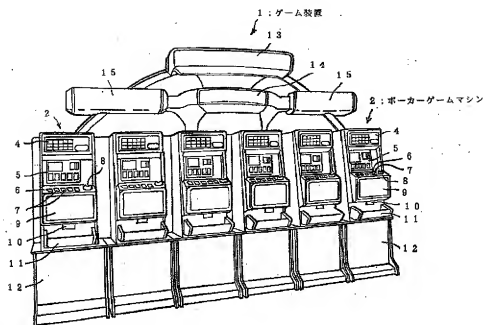
【図11】役に対応するポイント及びイベントの一例を示す図。

【図12】動作例を説明するためのゲーム動作中のモニタTVの表示例を示す図。

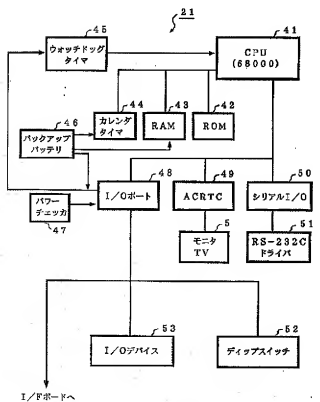
【符号の説明】

- 1 ゲーム装置
- 2 ポーカーゲームマシン
- 3 管理装置
- 4 表示パネル
- 5 モニタTV
- 6 操作卓
- 7 操作ボタン
- 8 メダル投入口
- 9 装飾パネル
- 10 メダル払出口
- 11 メダルトレイ
- 12 架台
- 13 第一レースゲーム表示部
- 14 第二レースゲーム表示部
- 15 装飾用表示部
- 21 ポーカーメインボード
- 22 1/Fボード
- 31 メインボード

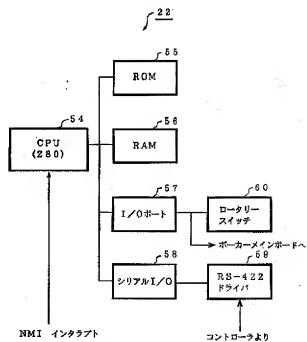
【図1】



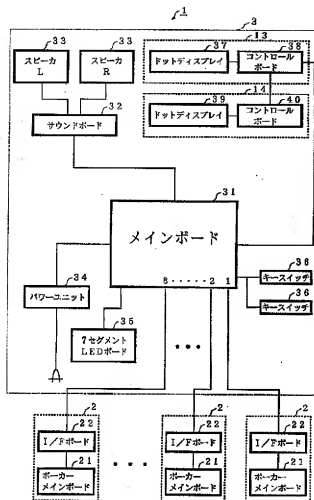
【図3】



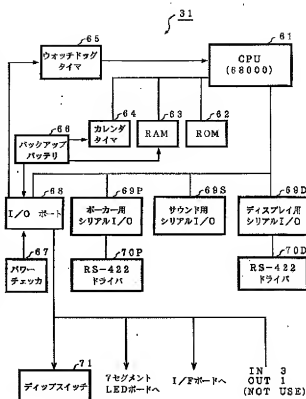
【図4】



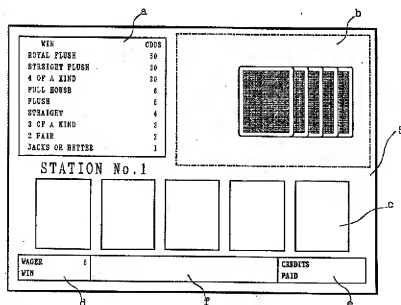
【図2】



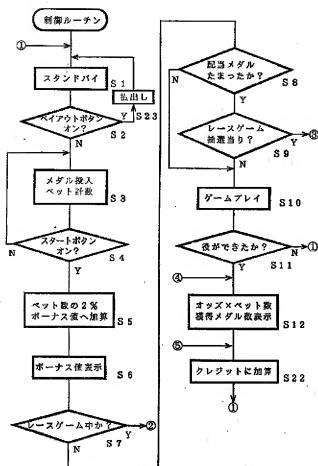
【図5】



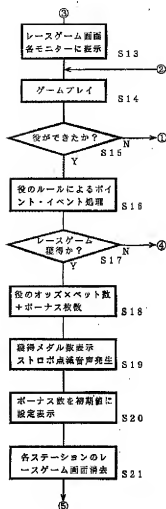
【図8】



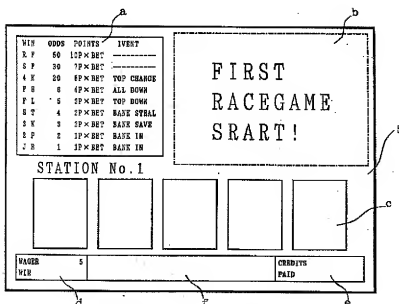
【図6】



【図7】



【図9】



【図10】

Figure 10 shows a schematic diagram of a poker game station interface. The interface is divided into several sections:

- Top Left Table:** A table with columns: WIN, ODDS, POINTS, and EVENT. It lists various poker hands and their corresponding odds and points.

WIN	ODDS	POINTS	EVENT
R F	50	10P×BET	
S F	30	7P×BET	
4 E	20	5P×BET	70P CHANCE
F H	8	4P×BET	ALL DOWN
F L	5	3P×BET	TOP DOWN
S T	4	2P×BET	BANK STRAIGHT
J K	3	2P×BET	BANK SAYS
2 P	2	1P×BET	BANK IN
J B	1	1P×BET	BANK IN
- Top Right Table:** A table with columns: GOAL, 123, and H20456. It has rows for POINT and BANK.

GOAL	123	H20456
POINT	0	0
BANK	0	0
- Center:** A large rectangular area labeled "STATION No.1" with four empty boxes below it.
- Bottom:** Two input fields labeled "MAGNET" and "CREDITS PAID".

【図11】

役	ODDS	ポイント	イベント
ROYAL FLUSH	50	10P×BET	
STRAIGHT FLUSH	30	7P×BET	
4 OF A KIND	20	5P×BET	トップに入れ替わることができる
FULL HOUSE	8	4P×BET	自分以外全員10P落とす
FLUSH	5	3P×BET	トップを10P落とすことができる
STRAIGHT	4	2P×BET	他人のバンクを奪い取る
3 OF A KIND	3	2P×BET	自分のバンクを預け出す
2 PAIR	2	1P×BET	自分のバンクにはいる
JACKS OR BETTER	1	1P×BET	自分のバンクにはいる

イベント処理

- 4 OF A KIND ・トップが既出の場合は、抽選で一人を選び入れ替わる。
 ・自分がトップの場合は、イベントは無効とする。
 FLUSH ・トップが既出の場合は、抽選で一人を選びポイント落とす。
 ・自分もトップの場合は自分以外のトップを選びポイント落とす。
 ・自分一人がトップの場合は、イベントは無効とする。
 STRAIGHT ・抽選で他のステーションを一つ選び、そのバンクのポイントを増やす。
 但し、抽選で選ばれたステーションのバンクのポイントが“0”の場合はこのイベントは実行されずとする。

【図12】

Diagram illustrating a station interface (STATION No. 1) with various data fields and controls.

Table 1: WIN, ODDS, POINTS, EVENT

WIN	ODDS	POINTS	EVENT
R F	50	10P×EST	
S F	30	7P×EST	
A E	20	6P×EST	TOP CHANGE
F H	6	4P×EST	ALL DOWN
F L	5	3P×EST	TOP DOWN
S T	4	2P×EST	BANK STEAL
S K	3	2P×EST	BANK SAVE
S P	2	1P×EST	BANK IV
J H	1	1P×EST	BANK IV

Table 2: CHAL, 1st, 2nd, 3rd, 4th, 5th, 6th, 7th, 8th

CHAL	1st	2nd	3rd	4th	5th	6th	7th	8th
POINT	61	10	12	21	61	5		

Table 3: BANK, 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8

BANK	0	1	2	3	4	5	6	7	8

STATION No. 1

Five empty rectangular boxes for display or input.

PAGER ☐ **WIN** ☐ **CREDITS** ☐ **PAID** ☐

PATENT ABSTRACTS OF JAPAN

(11)Publication number : 10-033829

(43)Date of publication of application : 10.02.1998

(51)Int.Cl.

A63F 9/22

(21)Application number : 08-210618

(71)Applicant : SEGA ENTERP LTD

(22)Date of filing : 22.07.1996

(72)Inventor : YANO KEIJI
NAGAO YUJI

(54) GAME DEVICE

(57)Abstract:

PROBLEM TO BE SOLVED: To improve an interest by storing the prescribed ratio of points for obtaining a right to participate in a game as a source of bonus points, judging by lot drawing whether a sub game is executed or not in the case that the bonus points reach a prescribed number, and paying out the bonus points.

SOLUTION: In a game device 1 provided with six poker game machines 2 for which a display panel and a monitor TV are disposed on a front as one group, by a management device 3, at the time of betting the prescribed number of points for obtaining the right to participate in the game, the prescribed ratio of the bet points is stored as the source of the bonus points. Then, in the case that the bonus points counted by a counting and display means reach the prescribed number, whether the sub game is executed or not is judged by lot drawing based on a prescribed winning probability. In the case that the execution of the sub game is drawn lots, the bonus points are paid out based on the result of the sub game and the displayed bonus points are initialized.

